

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Bahasa merupakan salah satu faktor yang hakiki yang membedakan manusia dengan hewan, serta merupakan anugrah dari Alloh SWT. Selain itu juga merupakan suatu alat untuk berkomunikasi bagi manusia. Bahasa memiliki peran dan kedudukan yang sangat penting, karena dengan bahasa kita bisa mengetahui maksud yang disampaikan dari seseorang. Namun dilihat dari sisi lain peran bahasa juga sebagai unsur kebudayaan, karena Indonesia memiliki beragam bahasa yang berbeda-beda salah satunya yaitu Bahasa Jawa.

Bahasa Jawa merupakan bahasa yang berasal dari Indonesia. Bahasa Jawa biasa digunakan dalam percakapan sehari-hari bagi orang ada di Pulau Jawa. Karena kita berada di pulau Jawa sudah sepantasnya menggunakan dan melestarikan bahasa tersebut. Salah satu upaya pemerintah melestarikan bahasa di daerah sekitar yaitu memasukkan kedalam mata pelajaran yang dinamakan dengan muatan lokal yang diperuntukan bagi tingkat sekolah dasar dan menengah.

Hal ini sesuai dengan UU Sidiknas nomor 20 tahun 2003 pasal 37 yang menyebut beberapa mata pelajaran yang wajib dimuat dalam kurikulum, salah satunya adalah muatan lokal. Jadi pada dasarnya muatan lokal menjadi mata pelajaran wajib yang harus ada pada jenjang sekolah dasar dan menengah. Hal ini juga harus didukung oleh kreativitas dari guru agar siswa mampu memahami dengan baik. Yaitu dengan cara mendesain Suasana pembelajaran dengan semenarik mungkin agar suasana belajar berkesan dan menyenangkan.

Pembelajaran yang menyenangkan adalah mampu membuat siswa merasa tertarik pada pembelajaran tersebut salah satunya adalah menciptakan sebuah media pembelajaran. menurut Miarso (dalam Sumanto, 2012:48). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengirim pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan pembelajaran sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali sedangkan Menurut Sutikno (dalam Hariyono, 2013:48) media juga bisa didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa sebuah informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik hal. Sedangkan pembelajaran menurut UU Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 20 bahwasannya pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan suatu alat atau perangkat yang digunakan guru untuk merangsang minat, dan perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dalam lingkungan belajar.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwasanya media merupakan komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran. karena menurut peneliti peran media adalah membantu siswa dalam proses belajar dikelas, agar siswa dengan mudah memahami materi. Media juga dapat membantu siswa untuk mewakili hal-hal yang sulit dijangkau oleh kasat mata. Dengan adanya media siswa tidak hanya membayangkan saja namun bisa merasakan peristiwa atau kejadian yang dimanupulasi melalui sebuah media.

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran adalah *Pop-up*. Menurut Daryanto (dalam kuswarnadi, 2017:302) *Pop up* adalah

benda yang memiliki bentuk yang dibuat menarik dari seni kertas yang membentuk struktur 3 dimensi. Media *Pop-up* ini digunakan karena memiliki bentuk yang unik dan menarik sehingga mampu membuat siswa terfokus pada pembelajaran berlangsung. Daya tarik pada media *Pop-up* mampu menyajikan *Audio visual* dengan bentuk-bentuk yang telah dirangkai terkesan menarik dan tidak membosankan.

Alasan peneliti menggunakan *pop-up* dalam penelitian ini adalah sebagai solusi dari beberapa permasalahan yang ada di kelas. Pada dasarnya *pop-up* ini memiliki bentuk yang unik dan menarik, yang membedakan dengan *Pop-up* lain adalah terdapat Audio sebagai pengantar cerita prolog yang didesain pada meja, serta setiap gambar yang berupa 3D jika dibuka, sehingga mampu membuat siswa penasaran mengenai isi materi serta memberikan pengalaman baru. Selain unik *pop-up* menurut peneliti *pop-up* cocok untuk digunakan dalam pelajaran Bahasa Jawa khususnya cerita folklore. Karena cerita identik dengan bacaan yang sangat panjang. Jadi peneliti beranggapan dengan adanya media tersebut mampu membuat peserta didik lebih berminat untuk pelajaran bahasa Jawa.

Materi yang disajikan dalam media *Pop-up* adalah tentang cerita *folklor*. *folklor* berasal dari bahasa Inggris yaitu *folk* dan *lore*. *Folk* adalah kelompok dari beberapa orang yang memiliki ciri-ciri pengenalan budaya yang memiliki perbedaan dari kelompok lain. Sedangkan *lore* adalah tradisi yang diwariskan secara turun temurun baik berupa tulisan maupun lisan. Jadi jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia *folklore* merupakan beberapa orang yang memiliki tradisi yang dilakukan secara turun temurun dapat disimpulkan bahwa cerita *folklore* adalah cerita rakyat yang bersifat turun-temurun dan tidak memiliki pencipta atau anonim.

Asal-usul aksara jawa termasuk cerita rakyat yang tidak memiliki penulis atau anonim. Cerita ini tumbuh dan berkembang secara turun temurun dan dianggap benar-benar terjadi pada masa itu. Hingga sampai ini aksara jawa masih tetap ada dan dijaga betul oleh masyarakat khususnya pulau jawa. Salah satu bentuk keikutsertaan pemerintah agar bahasa tetap digunakan dan dilestarikan yaitu dimasukkan kedalam sebuah mata pelajaran wajib yaitu muatan lokal. Jika dipulau jawa muatan lokal berupa pelajaran bahasa jawa untuk jenjang Sekolah Dasar dan Menengah. Pelajaran ini juga diminati oleh beberapa siswa karena mungkin cara penyampaianya terkesan membosankan bagi siswa.

Permasalahan yang ditemukan dilapang pada waktu observasi dan wawancara di SDN Jatimulyo 1 Malang pada tanggal 27 November 2017 dan pada saat magang III berlangsung adalah siswa kurang begitu berminat dalam mempelajari bahasa jawa. Pembelajaran cerita banyak didominasi dengan teks bacaan dan disajikan dengan metode ceramah, dan juga tidak ada media yang digunakan oleh guru saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang disajikan dengan metode ceramah sering membuat bosan siswa, sehingga kebanyakan dari siswa merasa kurang berminat dalam mempelajari bahasa jawa. Situasi ini dapat diatasi apabila guru mampu membuat inovasi baru yaitu dengan menggunakan media seperti, menggunakan gambar, atau benda-benda lainnya untuk membantu memberikan contoh yang konkret dalam memberi ilustrasi yang tidak dapat dijelaskan hanya dengan kata-kata.

Adapun penelitian yang sejenis, tentang pengembangan *pop-up* basa jawa, namun dalam penelitian ini ada beberapa perbedaan yaitu pada produk yang dikembangkan, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kuswardani (2017: vol

06) dengan judul pengembangan modul *pop-up* muatan lokal bahasa jawa “wayang pandawa” untuk Sekolah Dasar. Dalam penelitian tersebut yang dikembangkan adalah modul pembelajaran dengan hasil sebagai berikut. Informasi yang diperoleh antara lain siswa kelas III masih ada yang mengalami kesulitan belajar dalam memahami materi yang mengakibatkan waktu pembelajaran yang telah direncanakan menjadi terhambat. Siswa juga mengalami kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran karena materi yang diajarkan kurang menarik. Hasil penelitian diatas memperkuat peneliti selanjutnya untuk melakukan perbaikan dengan cara mengembangkan media pembelajaran *Pop up* berbasis cerita *folklor*. Media *Pop-up* dapat membantu siswa untuk mempermudah pemahaman terhadap cerita yang dibacakan oleh guru.

### **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, telah diuraikan maka rumusan masalahnya adalah Bagaimana pengembangan media *Pop up* berbasis cerita *folklore* dalam pembelajaran bahasa jawa yang memenuhi Validitas, dan Kemenarikan untuk tingkat Sekolah Dasar?

### **C. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian bertujuan untuk “untuk mengembangkan media *Pop up* berbasis cerita *folklore* dalam pembelajaran bahasa jawa yang memenuhi Validitas, dan Kemenarikan untuk tingkat Sekolah Dasar.

#### D. Spesifikasi Produk

Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran *Pop-up* berbasis cerita *folklore*, yang nanti akan digunakan dalam pembelajaran bahasa jawa. adapun spesifikasi produk antara lain:

##### a. Konten

Pengembangan media pembelajaran *Pop-up* berbasis cerita *folklore* digunakan dalam mata pelajaran bahasa jawa kelas 2 SDN Jatimulyo 1 Malang, dengan Kompetensi Dasar 3.4 mengenal, memahami dan mengidentifikasi isi cerita sederhana tentang bermain dilingkungan rumah dan sekolah, dan 4.4. memperagakan teks cerita sederhana indikator yang dikembangkan 3.4.1. mengidentifikasi isi cerita *folklore* (asal-usul aksara jawa) 4.4.1. menceritakan kembali isi cerita *folklore* (asal-usul aksara jawa) Dengan demikian tujuan dari dibuatkan media pengembangan tujuannya agar siswa lebih mudah dalam memahami isi cerita sehingga dapat mengidentifikasi cerita tersebut.

##### b. Konstruksi

1. Media *pop-up* Bentuk persegi panjang dengan ukuran 48 x 34 cm.
2. Media tersebut berisi 4 *Slide* dengan Warna sampul dominan biru, dengan aksen warna hijau, kuning, dan juga abu-abu.
3. Gambar Tokoh dan gambar pendukung yang ada pada media merupakan gambar ilustrasi yang didesain sendiri
4. Media *pop-up* digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi atau cerita dalam bacaan.
5. Cara penyajian yaitu dengan memperhatikan guru bercerita didepan dengan siswa melihat gambar pada *pop-up* dan rekaman Prolog pada setiap *slide*.

## E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

### a. Manfaat teoritis

Untuk menambah pengetahuan tentang media *Pop-up* dalam pembelajaran bahasa jawa berbasis *folklore*. Serta digunakan sebagai media pendukung bagi siswa Sekolah Dasar pada proses pembelajaran berlangsung.

### b. Manfaat praktis

#### a) bagi siswa

- a. Dapat menambah minat siswa dalam mempelajari cerita *folklore* bahasa jawa dengan mudah.
- b. Membuat Suasana belajar yang lebih menarik pada mata pelajaran bahasa jawa.
- c. Mempermudah siswa dalam memahami isi cerita *folklore* yang sedang dipelajari.

#### b) bagi guru

- a. Membantu guru agar guru lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada siswa
- b. Menambah inovasi media pembelajaran bahasa jawa.

#### c) bagi sekolah

- a. Untuk bahan pertimbangan sekolah untuk mengambil kebijakan dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran pada mata pelajaran sekarang dan selanjutnya. Sehingga dapat merangsang kreatifitas guru dalam mengajar dan

- b. Merangsang kemauan siswa dalam belajar mata pelajaran bahasa jawa didalam proses pembelajaran.

d) Bagi penulis

- a. Memperoleh suatu pengalaman yang benar-benar nyata khususnya dalam pembelajaran bahasa jawa.
- b. Menambah wawasan tentang cara membuat media pengembangan *pop-up* dalam pelajaran bahasa jawa serta mengetahui ketapan dari media tersebut layak atau tidak jika digunakan dalam pembelajaran.

#### **F. Asumsi dan keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

a. Asumsi pelitian dan pengembangan

Terdapat beberapa asumsi dalam pengembangan Media *pop-up* berbasis cerita *folklore* dalam mata pelajaran bahasa jawa antara lain:

- a) Siswa dapat menggunakan Media *pop-up* pada saat proses pembelajaran cerita bahasa jawa sehingga siswa mampu memahami isi dari cerita tersebut.
- b) Siswa dapat lebih mudah memahami isi dari cerita.

b. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian dan pengembangan media *Pop-up* berbasisi cerita *folklore* memfokuskan keterbatasan pada:

- a) Media *pop-up* diuji cobakan/subjek ujicoba pada siswa kelas II SDN Jatimulyo 1 Malang.
- b) Media hanya digunakan pada mata pelajaran bahasa jawa dengan isi materi yang disajikan.



## G. Definisi operasional

- a. Media adalah suatu benda atau peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran agar dapat mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan sesuai dengan kompetensi yang ada
- b. Media *Pop-up* merupakan sebuah media pembelajaran yang terbuat dari kertas yang memiliki kesan 3 dimensi jika dibuka dan 2 dimensi jika dalam bentuk tertutup.
- c. Cerita *folklore* adalah cerita rakyat yang ada dan berkembang di daerah masing-masing, perkembangannya secara turun-temurun.
- d. Pembelajaran adalah proses interaksi yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik disuatu tempat atau didalam sebuah lingkungan belajar.
- e. Bahasa jawa adalah merupakan sebuah bahasa yang ada dan digunakan dalam lingkungannya, dimana bahasa jawa mengandung beberapa tingkatan didalamnya.
- f. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.